



Gramotnosti ve vzdělávacích oblastech - Předškolní vzdělávání

Čtenářská, matematická i digitální gramotnost se v předškolním vzdělávání navzájem propojují. Podněty pro jejich rozvoj prolínají celým předškolním vzděláváním. Implicitně jsou zahrnuty ve všech vzdělávacích oblastech Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání (RVP PV, 2018). Hrou, činnostmi se zapojením všech smyslů s důrazem na manipulativní činnosti (3D, 2D), prostřednictvím přímých zážitků, situačního a prožitkového učení, s využitím přirozené zvědavosti dětí a jejich potřebou objevovat podporujeme u každého dítěte rozvoj gramotností.

Právě v předškolním období u každého dítěte rozvíjíme vrozené předpoklady a utváříme základy pro rozvoj čtenářských dovedností, matematických představ, logického a informatického myšlení, komunikačních, kooperačních a řešitelských dovedností, které jsou důležité pro jeho další život.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Vymezení čtenářské gramotnosti

Čtenářská gramotnost (ČG) je schopnost využívat soubor znalostí, dovedností a postojů při práci s texty v nejširším slova smyslu. Utváří se celoživotně. Vzdělávání otevírá možnosti pro její systematický rozvoj.

Vstřícný vztah ke čtení chápeme jako základní předpoklad pro další rozvoj čtenářství a čtenářské gramotnosti. Pokud u dítěte vznikne zaujetí četbou a vytvoří se také návyk pravidelného čtení, které mu přináší zážitek z četby, zvyšuje se šance, že se jeho čtenářské dovednosti a znalosti budou rozšiřovat.

Chceme, aby se z dětí stali nezávislí a přemýšliví čtenáři. Nezávislý čtenář uvážlivě volí četbu, reflektuje průběh svého čtení a čtenářství, využívá vhodné strategie a postupy při práci s texty.

Čtenářská gramotnost v předškolním vzdělávání

Předškolní období je rozhodující pro založení vztahu dítěte ke knize, k seznamování s různými formami mluveného a čteného projevu. Vedeme děti k rozvoji řeči a rozšiřování slovní zásoby, k pozornosti, soustředění a koncentraci, umění naslouchat, zapamatovat si a následně vše vyjádřit různými způsoby. Čtenářskou gramotnost rozvíjíme kladením otázek vedoucích k porozumění obsahu a hledáním odpovědí na ně, odhalováním podstatných informací, formulováním hlavních myšlenek textu, předvídáním obsahu, odhadováním významu neznámých slov. Děti také tvoří vlastní díla (obrázkový seriál, ilustraci k textu či krátké záznamy), vyvozují závěry, diskutují s ostatními, obhajují své názory nebo se učí přijmout názor druhých, reflektují své čtenářské zážitky.

Zásadní úlohu pro rozvoj čtenářské gramotnosti od nejranějšího věku sehrává rodina, která by měla dítěti připravit prostředí s dostatečným množstvím kvalitních podnětů. Mateřská škola může rodinu v tomto ohledu hodně podpořit vlastním příkladem, vzájemným předáváním inspirace, zapojením rodičů do života školy.





Vymezení matematické gramotnosti

Matematická gramotnost je schopnost jedince poznat a pochopit roli, kterou hraje matematika ve světě, dělat dobře podložené úsudky a proniknout do matematiky tak, aby splňovala jeho životní potřeby jako tvořivého, zainteresovaného a přemýšlivého občana.

Matematická gramotnost v předškolním vzdělávání

V předškolním vzdělávání podporujeme u dětí rozvoj prostorového vnímání a vnímání kvantity. Při řešení problémů děti využívají metodu pokus-omyl, experimentování a postřehování. Základním prostředkem pro získávání dovedností je spontánní hra, didaktická hra, manipulativní činnosti, situační učení, v geometrii pak modelování a konstruktivní hra. Při řešení logických úloh jsou u dětí rozvíjeny důležité myšlenkové operace (třídění, uspořádání, analýza, syntéza, analogie) a práce s podmínkami. Vedeme děti k objasňování postupů a řešení. Vhodným nástrojem je i práce s chybou.

V předškolním vzdělávání využíváme „čtení“ obrázkového písma a didakticky laděných pohádek, hádanek, písniček a říkanek s matematickým obsahem. Dítě předškolního věku využívá symbolický jazyk (např. šipky) a rozpozná význam piktogramů, vhodných pro svou věkovou kategorii. Zdokonaluje se při používání pojmů, rozšiřuje si svou slovní zásobu adekvátně věku a situaci. Na své vývojové úrovni zobecňuje získané dílčí zkušenosti a znalosti, objevuje zákonitosti a zdůvodňuje (argumentuje), aktivně používá různé jednoduché matematické jazyky (záznamy).





Vymezení digitální gramotnosti

Digitální gramotnost je schopnost uplatnit získané vědomosti dovednosti, návyky, postoje a hodnoty pro bezpečné, sebejisté, kritické a tvořivé využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života.

Digitální gramotnost v předškolním vzdělávání

V předškolním vzdělávání se dítě učí identifikovat problémy a možnosti řešení hlavně pomocí prožitku v reálných situacích z jeho běžného života prostřednictvím manipulativních činností v reálném prostředí. Mezi psychické potřeby dítěte patří přímá plnohodnotná komunikace a emoční vřelost. To žádná technologie dítěti nedopřeje. I při zachování těchto specifík můžeme dobře rozvíjet digitální gramotnost dětí.

Jak tedy můžeme nahlížet na využívání digitálních technologií v předškolním vzdělávání?

1. Digitální kompetence dětí – lze bez technologií (unplugged)
2. Informatické myšlení dětí - lze bez technologií (unplugged)
3. Technologie jako didaktický prostředek - s technologiemi (učitel, případně dítě)

Z toho vyplývá, že rozvoj digitální gramotnosti dětí není závislý na přímém používání technologií dítětem.

Digitální kompetence dětí rozvíjíme vyprávěním, sdílením, exkurzemi, příběhy, jejichž prostřednictvím je dítě seznamováno se světem technologií, významem technologií v našem životě, přínosy i riziky, které jejich využívání přinášejí (zdraví, právní normy, etika), zpravidla bez přímého používání technologií dítětem. Technologie stále více zasahují do běžného života dětí i dospělých, proto je nemůžeme v předškolním vzdělávání zcela opomíjet. Je vhodné děti seznamovat s myšlenkou, že digitální technologie nejsou dobré ani zlé, záleží na tom, jak s nimi zacházíme. K rozvoji digitálních kompetencí dětí napomáhá také poznání, že digitální technologie mohou pomáhat dětem i dospělým s handicapem. Staly se nezbytností v mnoha profesích, a to nejen ve vysoce odborných (např. zdravotnictví, letový provoz,





Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

doprava), ale i ve zcela běžných (např. pokladní, průvodčí, řidič). Některé profese můžeme dětem přiblížit vhodnými konkrétními příklady formou prožitkového učení, exkurzí, a to i ve spolupráci s rodiči.

Informatické myšlení dětí se prolíná předškolním vzděláváním v mnoha oblastech. Má přímou vazbu na čtenářskou a matematickou gramotnost. Projevuje se například při práci s příběhem, kdy děti hledají souvislosti, možnosti řešení, pracují s otevřeným koncem, komunikují a spolupracují. Propojení s matematickou gramotností spatřujeme v logických úlohách, kdy děti hledají algoritmy řešení (řada naplánovaných kroků), v řešení myšlenkových i praktických problémů. K rozvoji informatického myšlení dítěte učitel přispívá podporou kreativity, kdy dítě hledá různé možnosti a varianty, předkládá nápady, nová a alternativní řešení.

Technologie jako didaktický prostředek je v mateřské škole využíván zpravidla učitelem. Tam, kde to má smysl, předkládá učitel dítěti technologie k přímému použití. Tím vede dítě k přijímání odpovědnosti za svěřené pomůcky (např. digitální lupu, tablet) a podporuje jeho samostatnost. Vhodně zvolené digitální technologie mohou být přínosné v oblasti badatelské (např. digitální mikroskop) nebo umělecké (např. digitální fotoaparát, digitální kamera), k záznamu informací nebo zážitků a jejich následnému užívání (prohlížení, vyprávění).

Pro úspěšné rozvíjení digitální gramotnosti dětí potřebujeme digitálně gramotné učitele, kteří umí **smysluplně a citlivě** využívat možnosti, které digitální technologie nabízejí, vhodně je používat při práci s dětmi, a to zejména tam, kde to jinak nejde.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY